

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Dawuan Tengah 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Ekosistem

Febi Tresna Wahyuni

Program Studi Pendidikan MIPA, Universitas Indraprasta PGRI

Alamat: Jl. TB Simatupang Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530

Korespondensi penulis: febiwahyuni62@guru.sd.belajar.id

Abstract. *This study aims to explore the implementation of Lesson Study with the Realistic Mathematics This Classroom Action Research (CAR) focuses on enhancing Science learning outcomes among fifth-grade students at SD Negeri Dawuan Tengah 1, particularly in the topic of Ecosystem. The study employs the Teams Games Tournament (TGT) teaching method across multiple cycles. Pre-cycle assessment revealed low achievement rates, prompting a shift from conventional teaching methods to TGT. Results indicate a significant improvement in student performance over successive cycles, with 80% meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM) by the second cycle. Analysis suggests that TGT fosters a more engaging and participatory learning environment, addressing student disinterest and fear towards Science. The findings underscore the importance of innovative teaching approaches in enhancing student learning outcomes, with implications for curriculum design and pedagogical practices.*

Keywords: *Classroom Action Research, Teams Games Tournament (TGT), Science Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas lima di SD Negeri Dawuan Tengah 1, khususnya dalam materi Ekosistem. Studi ini menggunakan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam beberapa siklus. Evaluasi pra-siklus mengungkap tingkat pencapaian yang rendah, sehingga dilakukan perubahan dari metode pembelajaran konvensional ke TGT. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kinerja siswa dari siklus ke siklus berikutnya, dengan 80% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus kedua. Analisis menunjukkan bahwa TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif, mengatasi ketidakminatan dan ketakutan siswa terhadap IPA. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan pengajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan implikasi bagi desain kurikulum dan praktik pedagogis.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar IPA.

LATAR BELAKANG

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tidak mudah. Hal ini perlu ditunjang oleh sinergi antara pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Unsur utama pendidikan adalah guru, siswa, dan sistem pendidikan. Ketiga hal ini saling bergantung, tetapi faktor guru terlihat paling menentukan dalam keberhasilan pendidikan. Krishna (2007: 19) mengatakan bahwa, "Ada tiga profesi yang mulia.

Guru dikatakan berkualitas atau memiliki kinerja tinggi bila dapat melakukan tugas-tugasnya dengan baik. Kinerja seorang guru sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru tersebut. Secara umum, kompetensi guru dibagi menjadi 4 (empat), yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran, kompetensi pedagogik menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang guru. Kompetensi pedagogik ini meliputi kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Termasuk di dalamnya adalah perencanaan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang baik. Guru dewasa ini diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien, sehingga menjamin keberhasilan proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari segala jenis makhluk hidup maupun benda mati. Pelajaran IPA sudah ada dari siswa pada jenjang pendidikan dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi pun di beberapa jurusan merupakan mata kuliah wajib. IPA masih saja menjadi masalah besar bagi sebagian siswa, Mata pelajaran yang terkait dengan IPA antara lain adalah Fisika, Kimia, Biologi dll. Mata pelajaran IPA juga dianggap mata pelajaran eksak, yang menuntut siswa untuk pandai dalam menghitung. Hal ini yang membuat siswa menjadi takut dan malas untuk belajar IPA.

Dalam belajar IPA tentu siswa dituntut untuk memahami konsep dasar dari Materi yang telah diajarkan kepada siswa, namun kebanyakan guru yang mengajar di sekolah kurang berhasil menyampaikan konsep dari pembelajaran IPA kepada siswa. Dengan demikian siswa sulit untuk belajar IPA. Dari permasalahan tersebut maka guru dituntut kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian Tindakan Kelas penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga diharapkan tujuan Penelitian Tindakan Kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa, atau peserta didik (wardani :2011). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang, baik secara sadar atau tidak sadar. Pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan sikap seseorang terbentuk dan berkembang karena belajar. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang itu terjadi proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Galloway dalam Toeti Soekamto (1992: 27) mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan

individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai hasil dari suatu latihan atau pengalaman.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor, untuk memperoleh tujuan tertentu, yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Beberapa pengertian tentang IPA yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip dari Trianto (2010:136) mengartikan IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistemik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. IPA dibangun atas dasar sebagai proses, produk, dan prosedur. Sebagai proses, IPA merupakan kegiatan ilmiah untuk menemukan pengetahuan baru, produknya adalah hasil proses, dan prosedur adalah cara atau metodologi yang dipakai untuk mengetahui sesuatu. 4) Laksmi Prihantoro, dkk (1986) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan kumpulan pengetahuan, sebagai proses IPA dipergunakan untuk mempelajari objek, dan sebagai aplikasi IPA melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat secara terpadu yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan

membuat suatu karya melalui penerapan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 :163)

Dalam Kerangka Dasar Kurikulum, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mana dalam satuan SD dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 :9)

Disamping itu, tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga untuk meningkatkan kesadaran menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Dari beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam secara sistematis, melalui suatu proses penemuan baik yang berhubungan dengan makhluk hidup maupun benda mati, sehingga dengan memahami Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan akan meningkatkan kesadaran kita untuk menghargai alam dengan segala keteraturannya, serta berperan dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan sebagai sumber daya alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan objek penelitian siswa kelas V SD Negeri Dawuan Tengah 1 yang berjumlah 30 siswa pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi :

- a. Membuat skenario pelaksanaan tindakan
- b. Membuat lembar observasi : untuk melihat bagaimana suasana pembelajaran di kelas.
- c. Membuat alat bantu mengajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
- d. Mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah materi Matematika telah dikuasai oleh siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah dilaksanakan sebelumnya dimana rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan oleh guru.

3. Observasi (*Observing*)

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Proses observasi dilaksanakan oleh dua observator untuk mengamati guru dalam kelas selama proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT). Pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku guru terhadap siswa selama proses pembelajaran.

4. Refleksi (*Refelcting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dianalisis. Kelemahan-kelemahan / kekuarangan-kekurangan yang terjadi pada setiap siklus akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

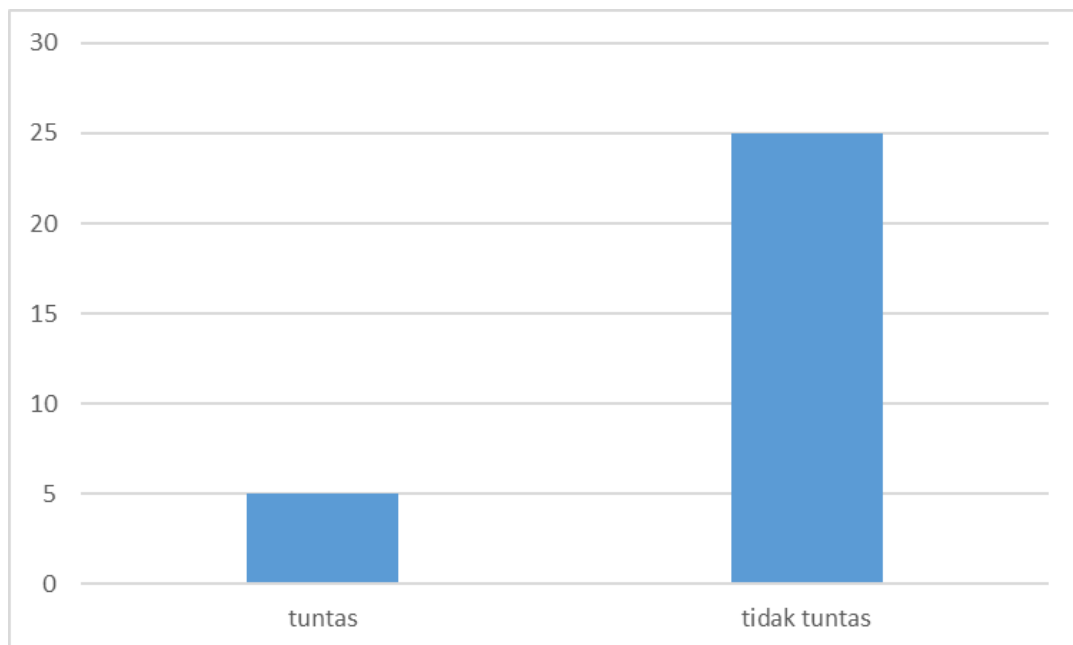
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pra Siklus

Dari hasil tes hasil belajar IPA siswa pada pembelajaran pra siklus yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar IPA Siswa Pra Siklus

Kriteria Ketuntasan (KKM : 75)	Jumlah
Tuntas	5
Tidak Tuntas	25
Jumlah Total	30



Gambar 1. Diagram Batang Data Hasil Belajar IPA pra siklus

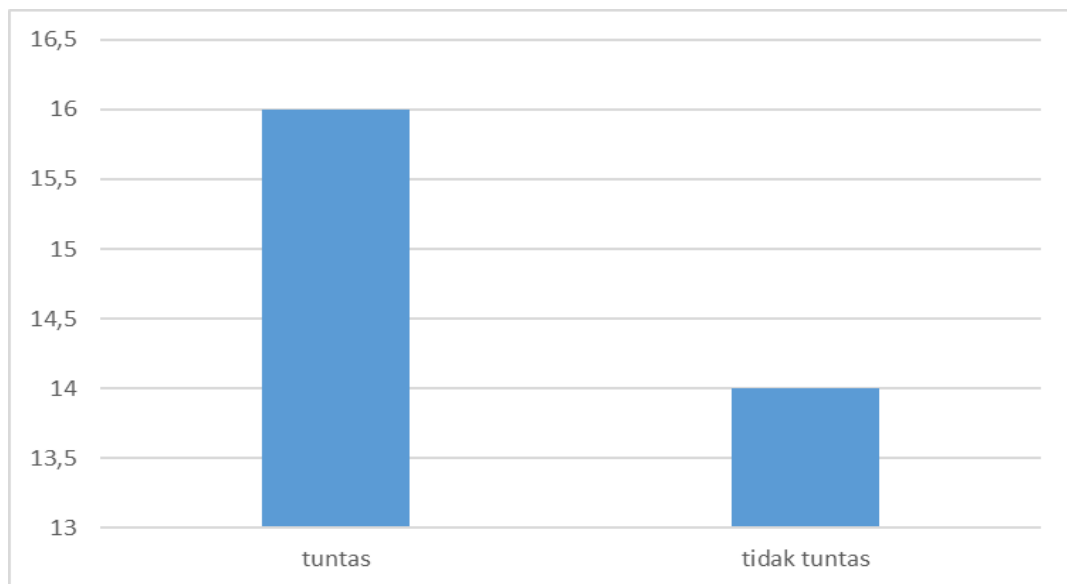
Hasil tes belajar IPA pada materi ekosistem pada tahap pra siklus siswa yang tuntas KKM 5 siswa yang tidak tuntas 25 siswa. Dengan nilai terendah 40, tertinggi 80 dan rata-rata 56,83.

2. Hasil Siklus 1

Dari hasil tes hasil belajar IPA siswa pada pembelajaran siklus 1 yang diajar dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Belajar IPA Siswa Siklus 1

Kriteria Ketuntasan (KKM : 75)	Jumlah
Tuntas	16
Tidak Tuntas	14
Jumlah Total	30



Gambar 2. Diagram Batang Data Hasil Belajar IPA Siklus 1

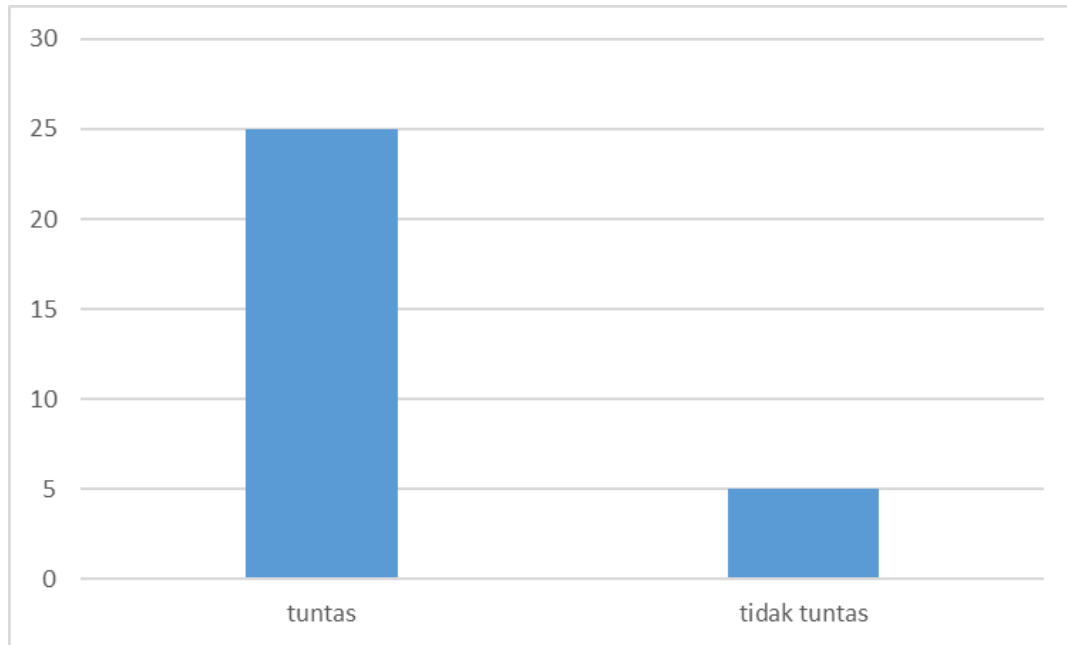
Hasil tes belajar IPA pada materi ekosistem pada tahap siklus 1 siswa yang tuntas KKM 16 siswa yang tidak tuntas 14 siswa. Dengan nilai terendah 53, tertinggi 100 dan rata-rata 76,63.

3. Hasil Siklus 2

Dari hasil tes hasil belajar IPA siswa pada pembelajaran siklus 2 yang diajar dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar IPA Siswa Siklus 2

Kriteria Ketuntasan (KKM : 75)	Jumlah
Tuntas	25
Tidak Tuntas	5
Jumlah Total	30

**Gambar 3. Diagram Batang Data Hasil Belajar IPA Siklus 2**

Hasil tes belajar IPA pada materi ekosistem pada tahap siklus 2 siswa yang tuntas KKM 25 siswa yang tidak tuntas 5 siswa. Dengan nilai terendah 70, tertinggi 100 dan rata-rata 82,83.

4. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu pra siklus untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum tahap penelitian. Kemudian tahap siklus 1 yang dilakukan dalam satu pertemuan dan siklus 2 dalam satu pertemuan. Yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Dawuan Tengah 1 dengan sampel sebanyak 30 siswa. Objek kedua yang menjadi penelitian adalah guru Kelas dan khusus pada mata pelajaran IPA.

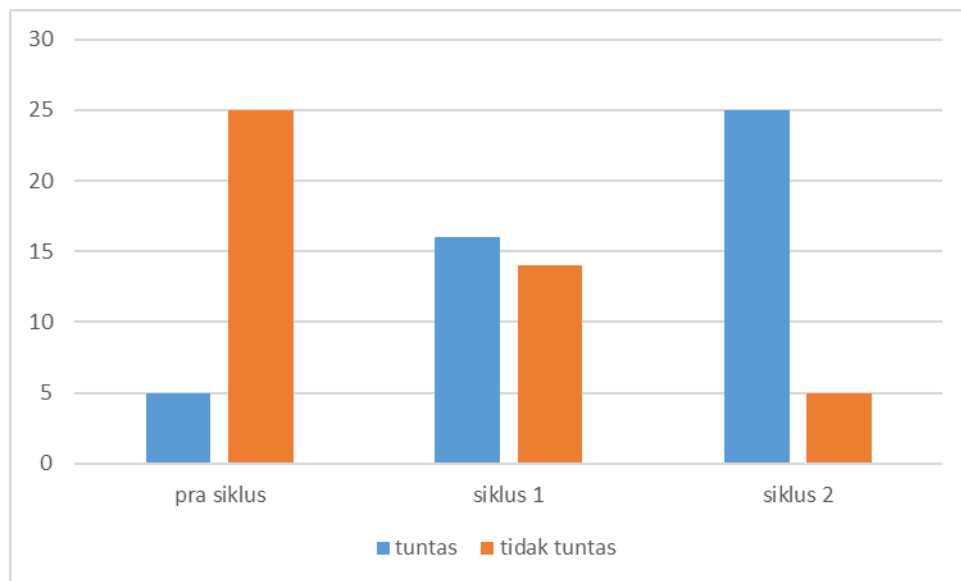
Pada tahap pra siklus siswa diajar dengan metode pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa dari 30 siswa ternyata hanya 5 siswa yang tuntas KKM atau sebesar 20%. Hal ini menunjukkan keadaan yang sangat rendahnya nilai hasil belajar IPA. Hal ini menunjukkan adanya kesalahan pada proses pembelajaran. Menganalisa dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ternyata banyak hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA diantaranya adalah faktor internal dari dalam diri siswa,

banyak siswa yang memang tidak menyukai mata pelajaran IPA. IPA masih dianggap sebagai mata pelajaran yang menyeramkan, membosankan dan menakutkan. Wajar saja kita mendapati hal tersebut, sehingga peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, peran guru dalam mengembangkan motivasi belajar siswa agar persepsi dan ketakutan siswa pada IPA menjadi berkurang.

Faktor kedua adalah siswa kadang merasa bosan dengan cara guru mengajar. Hal ini menuntut kreativitas dari guru dalam mengelola kelas dari segi pemilihan metode pembelajaran dan media belajar yang menyenangkan, dapat menumbuhkan semangat siswa dan dapat mengembangkan potensi siswa. Pemilihan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi apa yang dipelajari dan juga kondisi siswa itu sendiri.

Faktor kedua ini yang menjadi konsentrasi bagi peneliti untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Sehingga penelitian dilanjutkan pada tahap kedua yaitu pada siklus pertama dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* atau pembelajaran berbasis masalah. Pada tahapan siklus 1 hasil belajar IPA mengalami peningkatan dari 30 siswa ada 16 siswa yang tuntas KKM atau sebesar 53,33% hal ini menunjukan adanya peningkatan keberhasilan hasil belajar IPA siswa. Tetapi ketuntasan 53,33% ini masih tergolong rendah dan perlunya evaluasi dari hasil belajar IPA siswa pada siklus 1. Masalah yang ditemukan oleh peneliti dan juga kedua observator yaitu kepala sekolah dan teman sejawat adalah guru masih kerang maksimal dalam menerapkan metode *Teams Games Tournament*. Sehingga perlu adanya penelitian lanjutan pada siklus 2 dengan perbaikan pada kelemahan pada siklus 1.

Pada siklus 2 siswa yang tuntas KKM mencapai 25 siswa atau 80%. Hal ini sudah sangat baik dan dapat dikatakan penelitian tindakan kelas telah berhasil. Namun tentu pada siklus 2 pun masih banyak sekali kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan pada penelitian dikemudian hari. Berikut grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar IPA dari pra siklus sampai siklus 2.



Gambar 4. Diagram batang peningkatan ketuntasan tiap siklus

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang peneliti terapkan pada siswa kelas V SD Negeri Dawuan Tengah 1 dengan pokok bahasan Ekosistem dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar IPA siswa dari tahap pra siklus yang presentase ketuntasan KKM sebesar 20 % meningkat pada siklus 1 sebesar 53,33 % dan meningkat lagi menjadi 80 % pada siklus ke 2.

DAFTAR REFERENSI

- Asrori, Mohammad. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. CV Wacana Prima. Bandung.
- I.G.A.K. Wardani. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011
- Kurniasih. (2012). *Pengaruh Corporate Governance Terhadap Tax Avoidance*. Jurnal Akuntansi & Auditing, Volume 8, No. 2, 95-189
- Laksmi Prihatono.(1986). *Buku IPA terpadu*. Jakarta :Karunika
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice (N. Yusron. Terjemahan)*. London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*.Yogyalarta: Graha Ilmu
- Toeti Soekamto. 1992. *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana